

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pada era modernisasi saat ini dipengaruhi oleh perkembangan ilmu teknologi dan informasi yang sangat cepat. Kecepatan dan ketepatan teknologi informasi sangat dibutuhkan sehingga mendorong kemajuan komputerisasi di segala bidang. Kemajuan teknologi di Indonesia terutama dalam bidang teknologi informasi memberikan pengaruh besar bagi pengguna sistem informasi. Dalam dunia usaha khususnya bidang penjualan, internet merupakan salah satu teknologi informasi media pemasaran yang bersifat global, dan suatu informasi dapat secara mudah dan cepat untuk disebarluaskan dan diperoleh. Hal ini memungkinkan para pengusaha menggunakan teknologi internet sebagai media informasi bisnis.

Menurut Sutarman S.Kom, M.Kom (2009) dalam jurnal Sri Handayani dkk (2016:107) :

“*E-Commerce* adalah singkatan dari *Electronic Commerce* yaitu pembelian, penjualan, dan pertukaran barang atau layanan dan informasi secara elektronik, yaitu melalui jaringan komputer terutama *internet*. *E-commerce* juga dapat diartikan layanan terhadap pelanggan, kerja sama dengan rekan bisnis serta membangun transaksi secara elektronik antara organisasi”.

Toko Violen Toys adalah usaha yang bergerak di bidang penjualan seperti toko pada umumnya. Toko ini terletak di jalan Jendral Sudirman No. 90 Talang Jauh Kota Jambi. Toko Violen Toys menjual produk seperti boneka, hiasan-hiasan, dan aksesoris. Toko Violen Toys belum memiliki media sosial (Facebook, Instagram, dan Line) untuk mempromosikan produk-produknya. Ada beberapa

kekurangan dengan menggunakan media sosial, dimana calon pembeli hanya bisa melihat produk dan untuk bisa membeli harus melalui media pesan. Adapun hal lain yang menjadi kendala dalam peningkatan penjualan pada toko Violen Toys yakni masih banyak orang belum mengetahui produk-produk yang baru atau model variasi terbaru karena sistem informasi belum bisa terupdate dengan cepat, kesulitan dalam melakukan promosi dan sistem transaksinya masih bersifat manual. Hal ini dirasa kurang efektif karena adanya waktu tunggu untuk konfirmasi pemesanan dan informasi ketersediaan barang tidak *real time*.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dan mencari solusi yang dapat didalam karya ilmiah yang berjudul “**PERANCANGAN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA TOKO VIOLEN TOYS JAMBI BERBASIS WEB**”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya maka rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* adalah bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* pada toko Violen Toys.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Dari masalah diatas maka penulis member batasan masalah, adapun batasan masalah tersebut yaitu :

1. Proses yang terdapat pada sistem adalah proses *login user*, registrasi pelanggan, proses pemesanan produk, proses pembayaran transaksi.

2. Pemesanan dibatasi hanya di Indonesia, dan pengiriman barang secara COD berlaku untuk daerah Kota Jambi.
3. *Data Base Management System* (DBMS) yang digunakan untuk membangun aplikasi ini yaitu MySQL, sedangkan PHP, Macromedia Dreamweaver 8 sebagai bahasa pemrogramannya, serta Xampp sebagai web server.
4. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer ke Bank kemudian mengkonfirmasikannya.

#### **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Berdasarkan permasalahan yang telah diteliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko Violen Toys.

Sedangkan untuk tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian dan memudahkan dalam mendapatkan informasi mengenai produk.
2. Sebagai wadah promosi untuk toko Violen Toys agar produk dapat terjual dengan mudah dan cepat.
3. Menghasilkan aplikasi penjualan yang mampu memperkenalkan dan memasarkan produk secara online.

#### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Laporan penelitian ilmiah ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan di bagi dalam bab-bab sebagai berikut:

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini, pendahuluan yang mana mengemukakan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan membahas tentang konsep dasar dan pengertian tentang *e-commerce* dan manajemen basisdata serta teknologi yang mendukung terbentuknya suatu aplikasi *e-commerce* berbasis web.

## **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini akan membahas perancangan atau alur diagram pada aplikasi *e-commerce* yang berbasis web. Disini akan dibahas berbagai aspek yang perlu dipertimbangkan dalam pembuatan aplikasi tersebut, dan dijelaskan pula struktur dan tahapan proses aplikasi yang dibuat.

## **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Berisi tentang hasil konsep perancangan basis data yang ada dan juga membahas mengenai tahapan pembuatan diagram hubungan logika pada program aplikasi *e-commerce* yang dibangun.

## **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai kegiatan implementasi terhadap aplikasi yang telah dibangun, yaitu mengenai kelebihan dan kekurangan aplikasi, dan analisis hasil yang dicapai dari adanya aplikasi tersebut.

## **BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini penulis membuat kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat ke depannya bagi toko Violen Toys.